NES-SF-FRA

SCHTROUMPFS

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INFOGRAMES

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

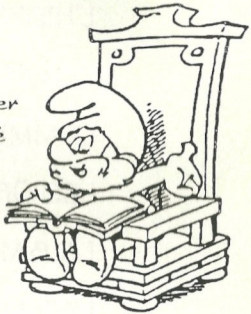
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

4. Assurez-vous que votre votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

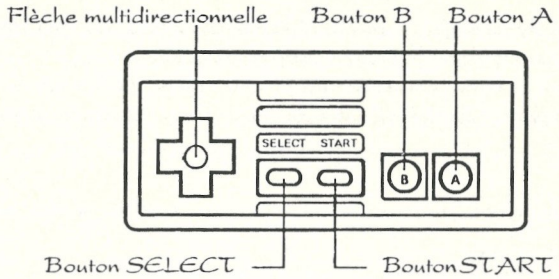
L'HISTOIRE 6
LES COMMANDES 7
COMMENCER LE JEU 8
LES OPTIONS 9
LA BARRE DES SCORES 10
LES ACTIONS POSSIBLES 11
LES BONUS 14
LES ENNEMIS 16
LES SEQUENCES SPECIALES 19

L'HISTOIRE



Schtroumpfe qui peut!
L'affreux sorcier Gargamel a décidé de schtroumpfer TOUS les Schtroumpfs! Trois d'entre eux ont déjà été enlevés : le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf farceur et... la Schtroumpfette.
Pour mettre fin à ces disparitions et pour retrouver les Schtroumpfs disparus le grand Schtroumpf a choisi le Schtroumpf costaud.
Il lui faudra être schtroumpf car les dangers seront schtroumpfs!
Il devra schtroumpfer la rivière avant de schtroumpfer la montagne à pied et en luge, schtroumpfer les labyrinthes de la mine, schtroumpfer à dos de cigogne... et schtroumpfer Gargamel de son manoir!

LES COMMANDES



Flèche multidirectionnelle : ..... Déplacement du curseur dans le menu
Déplacement du Schtroumpf
Permet de s'accroupir
Permet de ramasser un objet

Bouton A : ..... Sauter - Valider les options

Bouton B : ..... Courir - Jeter un objet

Bouton Start : ..... Commencer le jeu - Valider les options
Pause durant le jeu

Bouton Select : ..... Déplacement du curseur dans le menu

ENTRER DANS L'UNIVERS SCHTROUMPF

Pour commencer à schtroumpfer, il faut d'abord insérer la cartouche de jeu dans la Nintendo Entertainment System et mettre l'appareil sous tension.
Apparaîtront alors successivement les écrans de copyrights, du choix de la langue et du menu principal. Pour passer de l'un à l'autre de ces écrans, il faut appuyer sur le bouton START.

FONCTION PAUSE

Si tu souhaites interrompre momentanément une partie, pour aller schtroumpfer par exemple, schtroumpfe sur le Bouton START. Schtroumpfe à nouveau sur ce Bouton pour reprendre la partie.

LES OPTIONS

Schtroumpfe la flèche multidirectionnelle ou le Bouton Select pour déplacer le curseur dans le menu. Pour valider tes choix, schtroumpfe sur les Bouton A ou B.

- Tu as d'autre part le choix entre 3 niveaux de difficulté : Facile, Moyen, Dur. Ceci permet aux Schtroumpfs costauds d'affronter encore plus de difficultés.

- Tu peux choisir de jouer avec ou sans la musique composée par le Schtroumpf musicien.

- Cette musique peut être en mode mono ou stéréo.

- Password : Si tu as déjà joué et que tu as un mot de passe, choisis cette option. Cela te permettra de commencer une partie plus loin dans le jeu et tu ne recommenceras pas tout depuis le début. Valide l'option PASSWORD en appuyant sur le Bouton A. La première lettre, à droite, clignote. Pour changer cette lettre appuie sur les flèches haut et bas de la manette multidirectionnelle. Pour passer d'une lettre à l'autre utilise les flèches droite et gauche de la manette multidirectionnelle. Appuie sur START pour valider les quatre lettres choisies.

LA BARRE DES SCORES

La barre des score se situe en haut de l'écran. Elle te schtroumpfe diverses informations:

Le nombre de vies : Le chiffre en face de la tête du Schtroumpf t'indique le nombre de vies qu'il te reste.

Les coeurs : Les coeurs qui s'affichent à l'écran représentent le nombre de points de vie que tu possèdes. Tu peux en avoir jusqu'à quatre. Ils se récupèrent principalement en schtroumpfant des framboises.

Le temps : Dès que le Schtroumpf démarre, son temps - qui s'affiche en haut à droite de l'écran - diminue. Le temps qu'il reste, une fois le but atteint, est multiplié par 10 et ajouté au score.

La feuille de salsepareille : Chaque fois que tu schtroumpfes 25 feuilles de salsepareille, tu gagnes une vie.

Le score : Ton score dépend à la fois du nombre de Bonus collectés et du nombre d'ennemis assommés. Pour voir ton score affiché à l'écran, appuie sur le Bouton START (Pause).

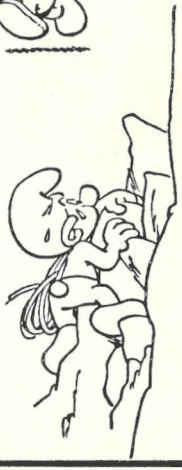
ACTIONS POSSIBLES

SPRINT

Le Schtroumpf peut courir, si tu appuies en même temps sur la Bouton B et la direction droite ou gauche de la flèche multidirectionnelle.

SAUT

Pour faire sauter le Schtroumpf, appuie sur le Bouton A. Tu peux diriger ce saut à l'aide de la flèche multidirectionnelle.



GRIMPER

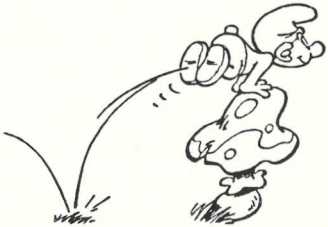
Si tu appuies sur la flèche haut, alors que tu viens de sauter, tu pourras grimper aux lianes situées dans le marais.

ASSOMMER UN ENNEMI

Dans cette aventure tu vas rencontrer des ennemis de toutes sortes. Pour les schtroumpfer, la seule solution sera de sauter sur leur tête.

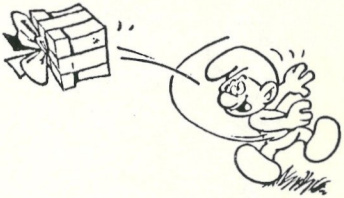
RECOLTER DES BONUS

Pour faire apparaître les bonus cachés dans les champignons, il te faudra leur sauter dessus.



RAMASSER UN OBJET

Il y a trois types d'objets que tu peux collecter : des cadeaux explosifs, des trampolines et des clefs. Chacun de ces objets te sera utile : tu pourras les schtroumpfer sur tes ennemis, t'en servir pour te déplacer ou pour délivrer les Schtroumpfs prisonniers.



Pour ramasser un objet, il faut se mettre sur l'objet et se baisser. Tu prendras alors automatiquement l'objet.

Tu peux alors te déplacer tout en transportant l'objet.

Si tu te baisses à nouveau, tu poseras l'objet.

Si tu souhaites le lancer, appuie sur le Bouton B.

Attention, si tu es touché par un ennemi, l'objet que tu transportes tombera automatiquement par terre.

LES BONUS

Tout au long de ton parcours tu vas pouvoir schtroumpfer des bonus qui te permettront d'augmenter ton score et d'obtenir des vies supplémentaires.

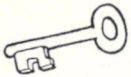
Champignons : Certains bonus sont visibles, d'autres sont cachés dans les champignons. Pour les faire apparaître, il faut sauter sur les champignons.
Ouvrir un champignon te rapporte 50 points.

La Framboise : Récolter une framboise te donne un point de vie.

La Poupée Schtroumpf : N'oublie pas la poupée Schtroumpf, elle te donne une vie en plus.

La feuille de salsepareille Si tu collectes 25 feuilles de salsepareille, tu obtiendras une vie en plus.

Etoiles : Dans chaque tableau, tu peux collecter un maximum de 5 étoiles. Si tu les récupères toutes, tu pourras alors accéder aux tableaux de bonus.

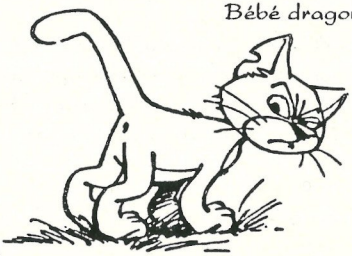


La clé : Tu devras tout au long du jeu trouver des clés, indispensables pour délivrer les Schtroumpfs prisonniers.
Pour les récupérer, il te faudra être schtroumpf, car chacune d'elles est détenue par Azraël, le dragon et Gargamel.

LES ENNEMIS

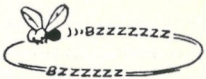
Gargamel

Bébé dragon



Azraël

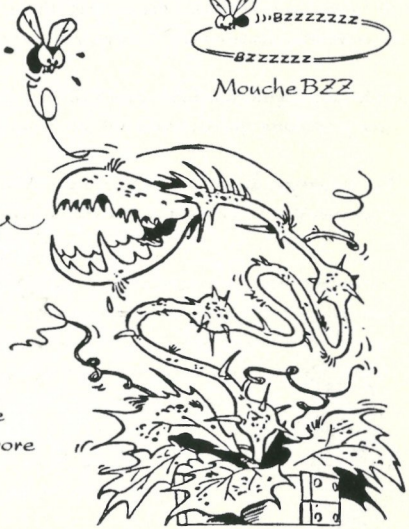
Cracoucass



Mouche BZZ

Moustique

Schtroumpf Noir



Plante carnivore

BONUS GAME

Si tu récupères toutes les étoiles d'un tableau, tu pourras découvrir des bonus games où tu auras la chance de collecter de nombreux bonus.

Il te faudra mener des actions diverses comme t'envoler dans une bulle en prenant garde aux papillons qui se trouvent sur ton chemin.

Tu pourras aussi te promener sur des champignons glissants en prenant de soin d'emprunter le chemin où tu trouveras le plus de bonus possible.

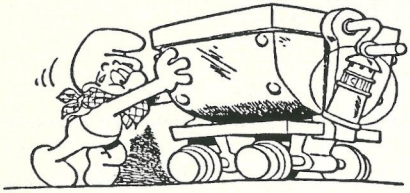
SEQUENCES SPECIALES

Le radeau sur la rivière Schtroumpf

Au cours de ton chemin, il te faudra traverser des paysages divers comme, par exemple, la rivière Schtroumpf.
Pour la parcourir tu pourra emprunter le radeau Schtroumpf. Pour le diriger, utilise le haut et bas de la flèche multidirectionnelle.

La cigogne

Lorsque tu atteindras le sommet de la montagne, tu pourras schtroumpfer sur le dos de la cigogne. Grâce à elle tu pourras traverser rapidement toutes les montagnes enneigées. Une fois assis sur la cigogne, tu dirigeras son vol avec la flèche multidirectionnelle. Sers toi de son long bec, en activant le Bouton A ou B, pour schtroumpfer les obstacles que tu risques de rencontrer.



LA MINE

Après ton vol en cigogne, tu devras traverser la mine. Il te faudra monter dans le wagonnet et schtroumpfer la sortie. Pour sauter d'une voie à l'autre, utilise le Bouton A.

LA LUGE

Tu pourras te servir de la luge pour redescendre de la montagne. Cette descente sera d'autant plus difficile que tu ne pourras diriger ni la luge, ni le schtroumpf et que tu accéléreras automatiquement lorsque tu passeras sur une pastille S.

Toute ton action sera concentrée dans le saut !

Prends donc bien garde à tout ce qui se trouve sur ton chemin et méfie-toi de ne pas prendre trop de vitesse, il pourrait t'arriver malheur !

Un accident est si vite schtroumpfé...

N'oublie pas, tous les Schtroumpf comptent sur toi pour retrouver les schtroumpfs disparus et schtroumpfer une bonne leçon à Gargamel !

Bon Schtroumpf !

*2,19 F. la minute.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elle regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants:vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéos sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

VEILIGHEIDSVOORSCHRIFTEN

1. Dit is een technisch precisie spel. Niet opbergen op zeer warme of koude plaatsen. Niet stoten of laten vallen. Haal het niet uit elkaar.

2. Voorkom het aanraken van de aansluitingen. Zorg dat ze niet nat of vuil worden dit kan het spel schade toebrengen.

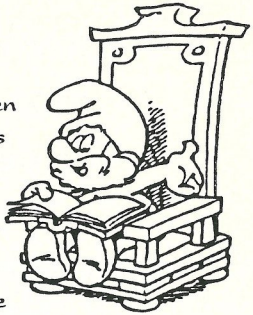
3. Niet schoonmaken met benzine, verfverdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.

4. Zet voordat je de cassette in of uit het Nintendo Entertainment System haalt het apparaat altijd uit.

DE SMURFEN

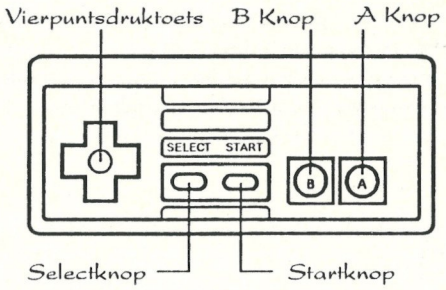
VOORGESCHIEDENIS 28
COMMANDO'S 29
BEGIN VAN HET SPEL 30
OPTIES 31
SCOREBALK 32
MOGELIJKE HANDELINGEN 33
BONUSSEN 36
DE VIJANDEN 38
BONUS GAMES 40
SPECIALE SPELVORMEN 41

VOORGESCHIEDENIS



Smurf voor je leven!
De verschrikkelijke tovenaar Gargamel heeft snode plannen om ALLE Smurfen te smurfen! Drie Smurfen zijn reeds ontvoerd: de Brilsmurf, de Lolsmurf en... Smurfin.
Om erger te voorkomen en om de gevangen Smurfen te bevrijden, doet de Grote Smurf een beroep op de Potige Smurf.
Hij zal smurf moeten zijn, want de gevaren zijn smurf! De Potige Smurf moet de rivier oversmurfen, te voet en met een slee dwars door de bergen smurfen, een uitweg zien te smurfen in het doolhof van de mijn en op de rug van een ooievaar smurfen. En dan moet hij uiteindelijk Gargamel uit zijn huis zien te versmurfen!

DE COMMANDO'S



Vierpuntsdruktoets ..... De cursor in het menu verplaatsen; Smurf verplaatsen.
Smurf laten neerhurken.
Smurf een voorwerp laten oprapen.

A Knop ..... Springen; keuzes bevestigen.

B Knop ..... Rennen; een voorwerp gooien.

Startknop ..... Het spel beginnen; keuzes bevestigen.
Pauze tijdens het spel.

Selectknop ..... De cursor in het menu verplaatsen.

WELKOM IN HET RIJK DER SMURFEN

Om te smurfen met het spel, moet je eerst de spelcassette in de Nintendo Entertainment System stoppen en het apparaat aanzetten.
Dan verschijnen achtereenvolgens op het scherm: het copyright, de keuze van de taal en het hoofdmenu. Om van beeld te veranderen, druk je op de STARTKNOP.

PAUZEFUNKTIE

Als je het spel wilt onderbreken, om bijvoorbeeld even te gaan smurfen, smurf je op de STARTKNOP. Om het spel te hervatten, smurf je opnieuw op dezelfde knop.

OPTIES

Smurf met de Vierpuntsdruktoets of de Selectknop om de cursor in het menu te verplaatsen. Om je keuzes te bevestigen, smurf je op de A of B Knop.

- Je kunt kiezen uit 3 moeilijkheidsgraden: Normal (Gemakkelijk), Medium (Gemiddeld), Hard (Moeilijk). In het laatste geval krijgen de Potige Smurfen het wel héél zwaar te verduren!

- Je kunt kiezen of je tijdens het spel al dan niet naar de compositie van de Muziek-smurf wilt luisteren.

- Password: Als je al eerder gespeeld hebt en je hebt een wachtwoord, kies dan voor deze optie. Hierdoor kun je verderop in het spel beginnen en kun je het allereerste begin overslaan.
  Bevestig de optie PASSWORD door op de A Knop te drukken. De eerste letter, rechts, begint te knipperen. Om deze letter te veranderen, druk je op de pijlen omhoog en omlaag van de vierpuntsdruktoets. Om naar de volgende letter over te stappen, gebruik je de pijlen rechts en links van de vierpuntsdruktoets. Druk op START om de vier gekozen letters te bevestigen.

SCOREBALK

De scoreballk staat boven in het scherm afgebeeld. Deze balk smurft de volgende informatie:

Het aantal levens: Het cijfer tegenover het Smurfehoofdje geeft het aantal levens weer, dat je nog over hebt.

De hartjes: Het aantal hartjes op het scherm, geeft je aantal levenspunten weer. Je kunt er maximaal vier hebben. Je kunt de hartjes voornamelijk verdienen door frambozen te smurfen.

De tijd: Zodra de Potige Smurf van start gaat, neemt zijn tijd af. Deze tijd wordt in het midden van de scoreballk afgebeeld. Als de Potige Smurf eenmaal zijn doel heeft bereikt, wordt de overgebleven tijd met 10 vermenigvuldigd en aan je score toegevoegd.

Het Salsaparillablad: Voor iedere 25 Salsaparillabladjes die je verzamelt, smurf je één leven extra.

De score: Je score is afhankelijk van het aantal gewonnen Bonuspunten en het aantal vijanden dat je verslagen hebt. Om je score te zien, druk je op de STARTKNOP (pauze).

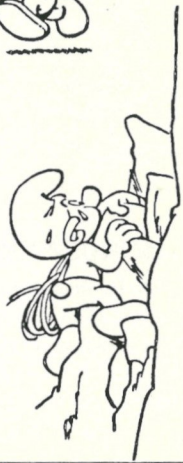
MOGELIJKE HANDELINGEN

SPRINTEN

De Smurf gaat rennen, als je tegelijkertijd op de B Knop en op de pijl rechts of links drukt van de vierpuntsdruktoets.

SPRINGEN

Druk op de A Knop om de Potige Smurf te laten springen. Je kunt aan zijn sprong richting geven met behulp van de vierpuntsdruktoets.



KLIMMEN

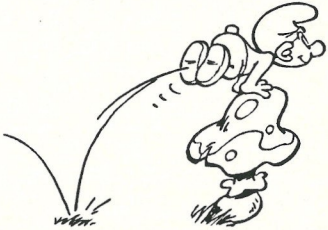
Als je tijdens een sprong op de pijl omhoog ↑ drukt, kun je in de lianen van het moeras klimmen.

EEN VIJAND VERSLAAN

Tijdens dit avontuur zul je allerlei vijanden tegenkomen. Om deze te versmurfen is er maar één mogelijkheid: je moet tegen hun hoofd aanspringen.

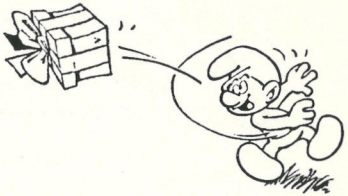
BONUSSEN VERZAMELEN

De bonussen zitten verstopt in de paddestoelen. Om deze te laten verschijnen, moet je op de paddestoelen springen.



VOORWERPEN OPRAPEN

Er zijn drie verschillende soorten voorwerpen die je kunt oprapen: explosieve kadootjes, trampolines en sleutels. Elk voorwerp heeft zijn nut: je kunt ze naar je vijanden smurfen, ze gebruiken om de Potige Smurf te verplaatsen of om de gevangen Smurfen te bevrijden.



Om een voorwerp op te rapen moet je erop gaan staan en neerhurken. Je raapt dan automatisch het voorwerp op.
Daarna kun je je verplaatsen en het voorwerp meenemen.
Als je opnieuw neerhurkt, leg je het voorwerp neer.
Als je er mee wilt gooien, druk je op de B Knop.
Opgelet: als je getroffen wordt door een vijand, valt het voorwerp dat je draagt automatisch op de grond.

BONUSSEN

Tijdens het parcours kun je bonussen smurfen, waarmee je je score kunt verhogen en extra levens kunt smurfen.

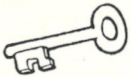
Paddestoelen: Sommige bonussen zijn zichtbaar, andere zitten verstopt in de paddestoelen. Om ze te laten verschijnen, moet je op de paddestoelen springen.
Het openen van een paddestoel levert je 50 punten op.

Frambozen: Het plukken van een framboos levert een levenspunt op.

De Smurfepop: Vergeet de Smurfepop niet: deze verschaft je een extra leven.

Het Salsaparillablad: Als je 25 Salsaparillabladjes verzamelt, krijg je een extra leven.

Sterren: In elk niveau kun je maximaal 5 sterren verzamelen. Als je alle sterren kan pakken, krijg je de mogelijkheid om een bonus game te spelen.

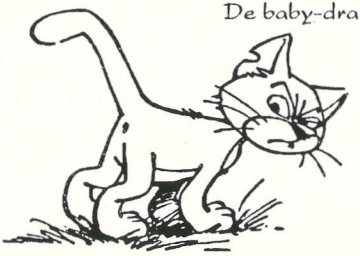


De sleutel: Het hele spel door moet je naar sleutels zoeken, die onmisbaar zijn om de gevangen Smurfen te bevrijden.
Om ze te pakken te krijgen, zul je heel smurf moeten zijn, want de sleutels worden bewaakt door Azrël, de draak en Gargamel zelf.

DE VIJANDEN

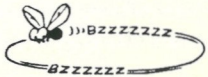
Gargamel

De baby-draak



Azraël

Krwakakrwa



De bzz vlieg

De mug

De Zwarte Smurf

De vleesetende plant

BONUS GAME

Als je alle sterren van een niveau kan pakken, krijg je de mogelijkheid om een bonus game te spelen en veel bonussen te verdienen.

Je maakt op die manier van alles mee, zoals zweven in een luchtbel, waarbij je op moet passen voor de vlinders, die je tijdens je tocht tegenkomt.

Je kunt je ook wagen over de glibberige paddestoelen, waarbij je de weg moet kiezen die je de meeste bonussen oplevert.

Je moet ook voortmaken om op tijd bovenop de dam aan te komen voordat je overspoeld wordt door het water, terwijl je onderweg zoveel mogelijk bonussen moet zien te vergaren...

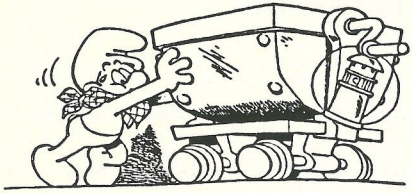
SPECIALE SPELVORMEN

De Smurfrivier

De Potige Smurf moet onderweg allerlei soorten gebieden en terreinen oversteken, zoals bijvoorbeeld de Smurfrivier.
Om de rivier te volgen, kan hij boomstammen gebruiken. Om te sturen, gebruik je de vierpuntsdruktoets.

De Ooievaar

Als je eenmaal op de bergtop bent, kun je smurfen op de rug van de ooievaar. Dat is een handige manier om over de besneeuwde bergtoppen heen te smurfen. Op de rug van de ooievaar, kun je bepalen in welke richting hij moet vliegen met behulp van de vierpuntsdruktoets. Met de A of B Knop bedien je de lange snavel van de ooievaar om de hindernissen tijdens de vlucht uit de weg te smurfen.



De Mijn

Na de vlucht op de rug van de ooievaar, moet de Potige Smurf door de mijn. Hij moet in een lorrie stappen en de uitgang zien te smurfen. Gebruik de A Knop om van spoor te veranderen.

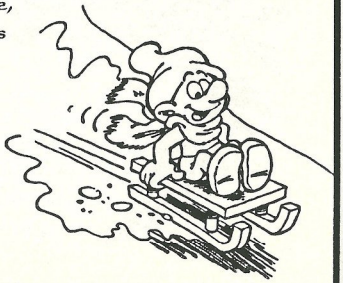
De Slee

Je kunt de slee gebruiken om de berghellingen af te dalen. Deze afdaling is beslist geen koud kunstje, omdat je noch richting kunt geven aan de slee, noch aan de Potige Smurf en omdat je vanzelf steeds sneller gaat als je over een "S" roetsjt.

Alles komt daarom op je sprongvaardigheid aan!

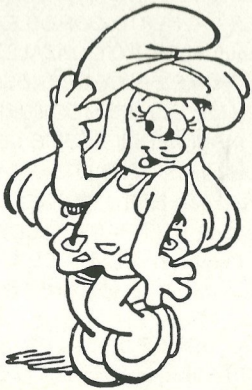
Let dus goed op datgene wat je onderweg tegenkomt en ga vooral niet te snel, want dat zou weleens verkeerd af kunnen lopen!

Een ongeluk smurft in een klein hoekje ...



Vergeet niet dat alle Smurfen hun hoop op jou gevestigd hebben om de verdwenen Smurfen terug te vinden en om Gargamel eens een geducht lesje te smurfen!

Veel smurf!



CREDITS

Program: ISIDRO GILABERT
Graphics: RUBEN GOMEZ - ALBERTO GONZALEZ - SERGIO PALACIOS
Music: ALBERTO GONZALEZ
Design: STEPHANE BAUDET - RUBEN GOMEZ
Play Testing: LIONEL CHAZE - LAURENT CHIORINO - PHILIPPE TONA
FABIEN MANFREDINI - BORIS MERLIN
Translation: BEATE REITER-VIALLE
Publisher: EDITH PROTIERE
Director: STEPHANE BAUDET
Executive Producer: BENOIT DE MAULMIN
Producer: BRUNO BONNELL

© 1994 INFOGRAMES
© Peyo - 1994 licensed through I.M.P.S. (Brussels)

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verder informatie.

50210

Distributed by INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX

© INFOGRAMES 1994
© Peyo - 1994
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

IMPRIME AU JAPON
PRINTED IN JAPAN